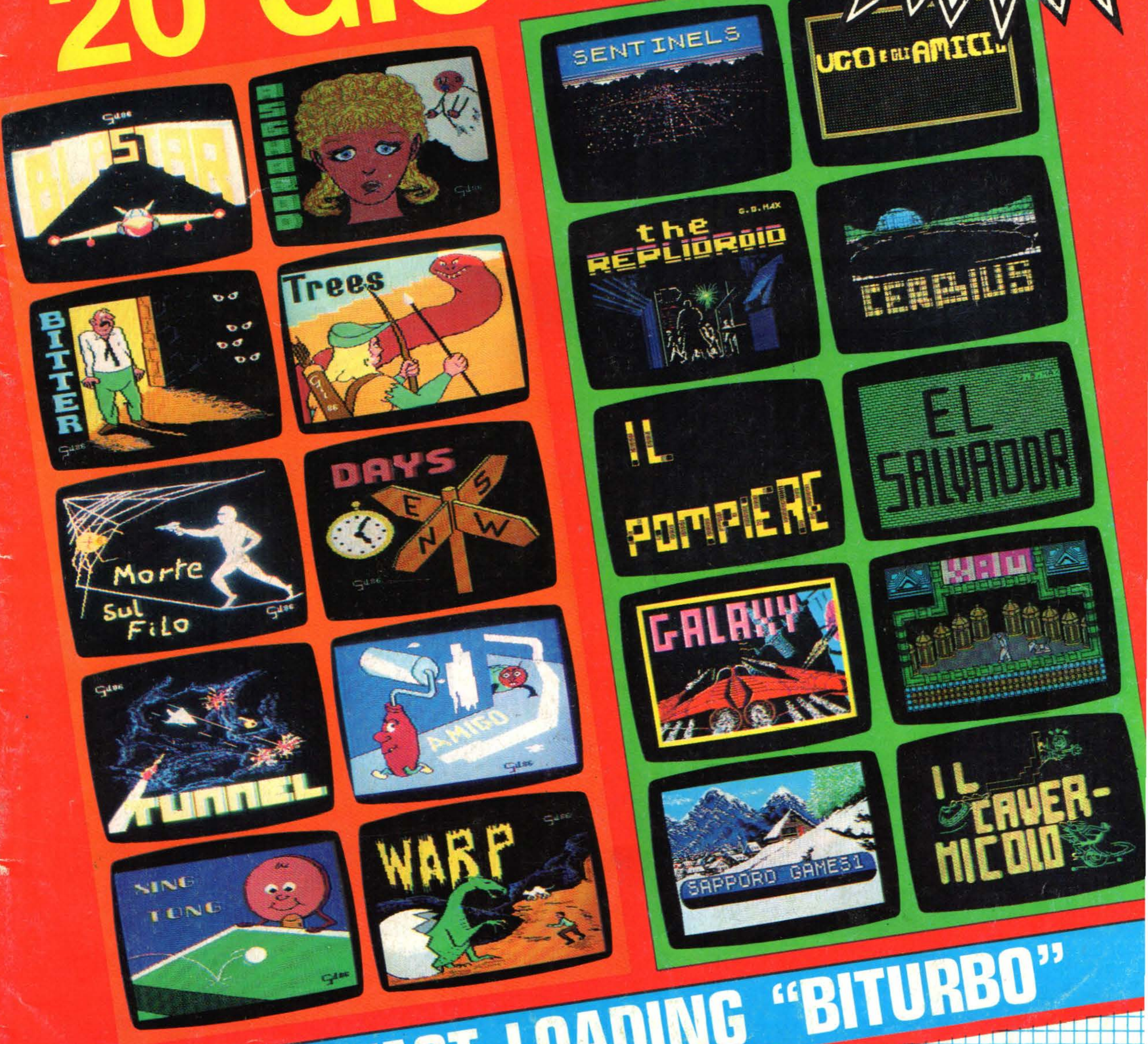
MENSILE - ANNO III - N. 21

SPECIAL PROGRAM

20 GIOCHI

CBM 64

SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

PRIMAVERA DOLCE GIOCARE

Quando arriva il bel tempo anche il nostro computer ha bisogno di andare con la fantasia a spiagge lontane, a giochi che siano al tempo stesso riposanti come un drink sotto un baobab ai Caraibi ed eccitanti come una scena di Rambo.

Anche Special Program quindi vi propone una giusta ricetta di giochi tuttopepe. Lo sono senz'altro i 20 giochi contenuti nella cassetta allegata alla rivista. Il discorso vale ancora di più per gli articoli contenuti nelle 32 pagine di questo mese che presentano un po' di guerra (Crusade in Europe), molto divertimento (Everyine's Wally e Mr Do) e anche un po' d'attività fisica (Surfchamp). Se invece volete continuare a stare con il capo chino sul computer pensando solo a peek e poke allora scambiatevi gli indirizzi con gli altri computermaniaci della rubrica compro-vendo, cerco e trovo.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

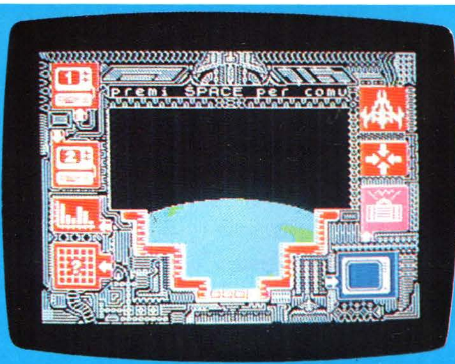
BLASTAR



CBM 64

L'imperatore Nero, dopo essersi impadronito di vari pianeti della galassia, per ultimo ha attaccato il tuo pianeta. Il tuo compito è atterrare sull'ostile pianeta di Blastar, nelle cui caverne sotterranee sono nascoste le potenti armi segrete del malvagio imperatore, scoprirle e tentare di disattivarle, così da liberare l'intera galassia dalle sgrinfie di questo essere malvagio. Ma il pianeta Blastar è ben armato, per cui dovrai superare una serie di attacchi difensivi, prima di poter anche solo atterrare sulla sua superficie. Da questo momento in poi le difficoltà saranno sempre maggiori e dovrai fare buon uso della tua abilità di combattente. Ricordati che potrai anche fare benzina all'apposito modulo di rifornimento, ma attento perché in quel momento i motori dovranno essere spenti ed è facile sbattere contro le pareti del modulo e finire disintegrati.

SENTINELS



SPECTRUM

L'ordine del comando supremo delle forze alleate intergalattiche è perentorio: distruggere le trenta basi aliene sparse nella galassia. I due computer di bordo informano il comandante su tutte le novità e sulla posizione dei nemici. Premendo Enter si vola nell'iperspazio e si può combattere. Perché non provate anche a decifrare le comunicazioni degli alieni che ogni tanto appaiono sullo schermo?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

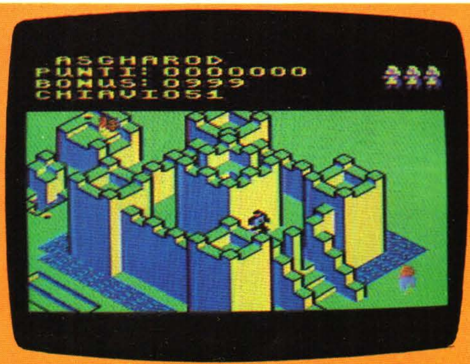
SPAZIO	inizio gioco / fuoco
S	su
X	giù
U	sinistra
P	destra
F1	reset
F3	pausa

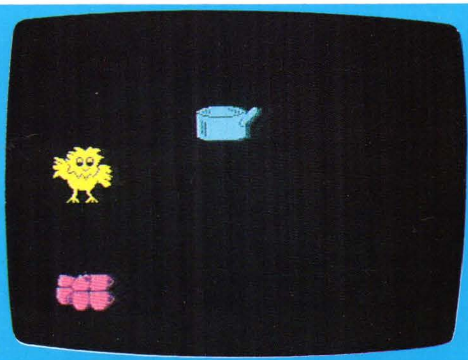
JOYSTICK KEMPSTON

K	tastiera
S	gioco
ENTER	iperspazio

ASGHAROD

UGO E GLI AMICI 2





CBM 64

La principessa di Asgarod è stata privata del suo amato figlioletto. Il tiranno che si è impadronito del suo regno, per sottometterla ai suoi voleri ha fatto rinchiudere il piccolo in uno dei suoi innumerevoli castelli. La principessa dovrà perlustrarli da cima a fondo, evitando di cadere anch'ella vittima delle perfide guardie del tiranno. Entrata in ogni castello potrà però uscirne solo dopo aver recuperato tutte le chiavi che le permetteranno di aprire la porta di uscita. Se non troverà il figlioletto, potrà capitarle di incontrare il fidato cagnolino, che, se raggiunto, gli permetterà di avere una vita in omaggio. Quando avrà finalmente raggiunto il castello, dove è imprigionato il piccolo, dovrà recuperare tutte le chiavi per aprire la cella e sconfiggere quindi il tiranno.

SPECTRUM

Ancora un'avventura per Ugo che stavolta deve vedersela con un mucchio di situazioni ingarbugliate che mettono a dura prova i suoi nervi. Nella oprima avventura Ugo vuole cercare di mettere un po' d'ordine nella sua vita domestica. Si prova a stivare con precisione stoviglie e piatti ma ci sono un sacco di difficoltà. Poi affronta altre prove più ardue ma le difficoltà sono talmente elevate che solo i più bravi di voi riusciranno a giocare!

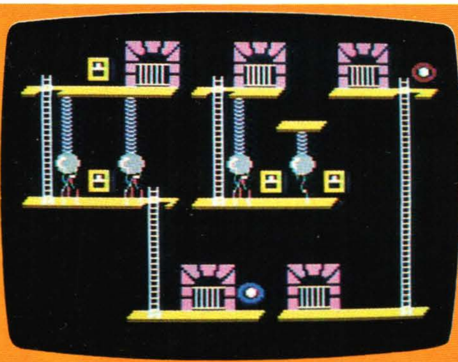
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	ricomincia dal livello raggiunto

JOYSTICK KEMPSTON

BITTER



CBM 64

Sei il figlio dell'antico re di Orsa, annientato dal perfido conte Schlusin, che si è anche impadronito di tutti i tesori di tuo padre e li ha nascosti nel suo castello segreto. Armato solo del tuo coraggio dovrai furtivamente introdurti nella fortezza maledetta alla ricerca di quei tesori che ti permetteranno di riprendere il potere nel tuo regno, e liberare così i tuoi sudditi dalla tirannia del conte Schlusin. Ma le cose non saranno così semplici, perché i corridoi sono pieni di trabocchetti e vengono guardati a vista da strani robot che cercheranno di farti in ogni modo la pelle. Usa a tuo vantaggio i trabocchetti e le varie macchine lancia-saette, ma non disperare, perché raggiungere il tuo scopo non è impossibile.

THE REPLIDROID



SPECTRUM

Ventiquattro replicanti sono sparsi nel nostro mondo e possono distruggerlo. Dobbiamo al più presto riuscire ad inquadrarli nel nostro radar (anzi nei due radar) e poi farli fuori. Lo shuttle su cui viaggiamo dispone di un radar grosso che "zooma" sui particolari e di uno più piccolo che fornisce una visione d'insieme delle zone sorvolate. Dobbiamo solo scegliere il settore d'atterraggio e poi distruggere i replicanti. Non è impresa da poco.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1-2

FUOCO JOY 1 1 giocatore

FUOCO JOY 2 2 giocatori

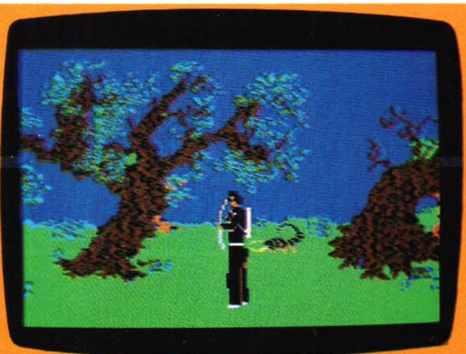
JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili all'inizio

S fuoco

selezione automatica joystick

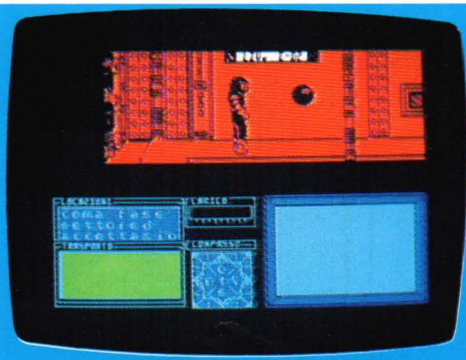
TREES



CBM 64

L'astronave spaziale, sulla quale eri a bordo è entrata in collisione con una meteorite ed è esplosa. Tu sei riuscito a malapena a saltare sulla tua navetta e sei atterrato su uno strano pianeta nel bel mezzo di una foresta abitata da feroci e giganteschi animali. Armato solo del tuo arco dovrai cercare di superare i vari attacchi di ogni specie di animale, se riuscirai a vincerla non sarai più infastidito, o meglio, attaccato da quella specie e passerai a quella successiva. Usa tutta la tua abilità e prontezza di riflessi, perché sopravvivere in questa «giungla» è molto difficile. Non dimenticare che prima di poter scoccare la freccia dovrai averla posizionata sull'arco.

CERBIUS



SPECTRUM

La città di Cerbius è in pericolo. Il nostro compito di sceriffi intergalattici è quello di girare attraverso i magici dedali della città, per disattivare le bombe ad orologeria piazzate a Cerbius dagli alieni. Una fantastica camminata ci attende. Può essere un compito fattibile a condizione però di tracciarsi una mappa della città per ritrovare i punti conosciuti in precedenza. Tutte le informazioni appaiono sul display del computer. Ricordarsi di immettere aria sufficiente nel casco spaziale prima delle passeggiate nei settori ad atmosfera zero.

TASTI

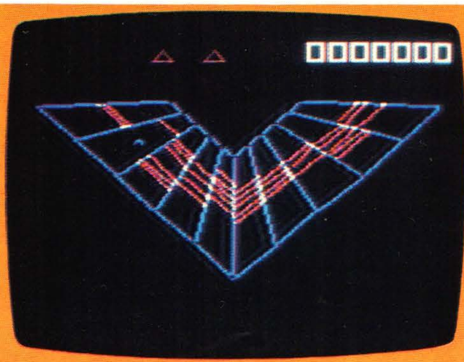
TREES

JOYSTICK PORTA 2	
FUOCO	inizio gioco

CERBIUS

Z	sinistra
SYMBOL SHIFT	destra
ENTER	entrare
A/L	macchina fotografica sinistra/destra
Q/P	prendere/lasciare
2/3/7/8/9	scegliere oggetti
Ø	fuoco
6	menu

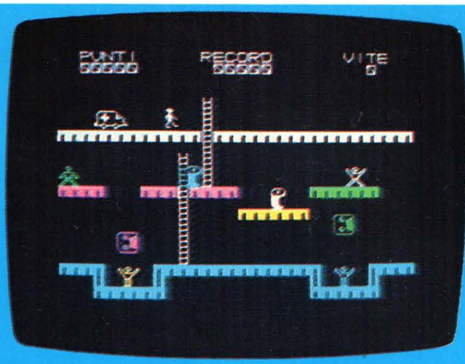
MORTE SUL FILO



CBM 64

Il signore degli Aracnidi controlla una brulicante armata di killer "fuori di testa". Dovrai trovarti faccia a faccia contro di loro da solo ed essere più veloce, più mortale e più crudele. La vostra lotta non prevede regole e nemmeno una strategia e il tuo unico scopo sarà sopravvivere, o morire in questo tentativo. Comanderai tre assassini, ciascuno dei quali avrà un potere di fuoco illimitato e una bomba a neutroni per ogni tela di ragno. Non è molto, ma è tutto quello che possiedi, anche perché la bomba a neutroni distruggerà tutti gli attacchi che sono sulla rete; ma usala con molta parsimonia. Se sopravviverai alle infinite tornate di combattenti, raggiungerai finalmente l'ultima zona e dopo di questa la libertà.

IL POMPIERE



SPECTRUM

Venti schemi attendono il faticoso lavoro del nostro pompiere sempre alle prese con un fuoco maligno e con mille situazioni di pericolo che colpiscono uomini e animali. Il suo compito è salvare queste persone e gli animali che sembrano fare apposta a mettersi nelle pesti. Ogni tanto appaiono sullo schermo oggetti strani che significano la morte anche per il coraggioso pompiere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

S	musica sì/no
RUN/STOP	pausa sì/no
SPAZIO	bomba

JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - SINCLAIR

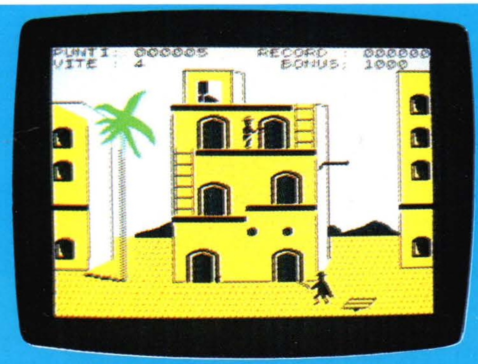
Q	salta
O/P	sinistra/destra
BREAK	giù
BREAK+CAPS	ritorno al menu

DAYS

EL SALVADOR



CBM 64



SPECTRUM

A causa di uno sfortunato incidente hai perduto la memoria ed ora ti trovi nella condizione di dover acquisire daccapo tutto il tuo bagaglio culturale. Dovrai quindi girare il mondo alla ricerca di quelle nozioni che hai dimenticato e di quelle persone che ti sono care e che ti aiuteranno nella ricerca del tuo passato. Ricordati che potrai scegliere se impersonare un uomo od una donna e per cambiare il personaggio dovrai spingere la barra della joystick verso l'alto. Per cambiare direzione dovrai invece, senza spostare la joystick, premere il fuoco e scegliere quindi il senso di rmarcia. Buona fortuna nella ricerca della tua eredità perduta.

Il terribile nemico del nostro eroe ha rapito una bellissima signorina. L'eroe indomito prova a salvarla dando battaglia ai soldati del re in tutte le piccole strade della città e rischiando la vita ogni momento. Passaggi segreti, trampolini, ascensori, buche improvvise sono lo scenario di questa bellissima avventura di «cappa e spada».

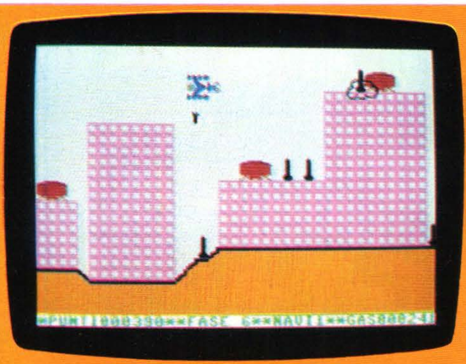
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

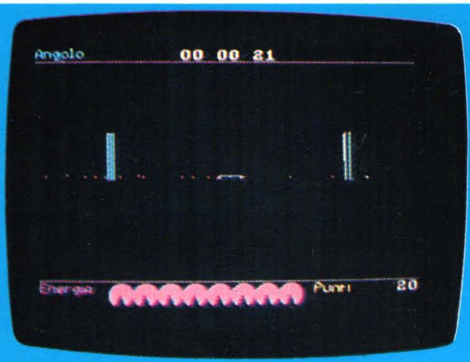
TUNNEL



CBM 64

Sulla Terra sta imperversando una lotta furibonda per la supremazia di una nazione sull'altra. Sono infatti in corso una serie di scontri sanguinosi nelle principali città mondiali. Tu sei stato scelto dai capi del tuo governo per guidare il famoso "Mingard" un aereo supersonico, la cui missione consisterà nell'infiltrarsi nel campo aereo sulla base di difesa nemica e nel tentare di distruggere tutte le loro fortificazioni militari. La cosa sarà resa più difficile dalle numerose costruzioni di varia altezza che il nemico ha eretto proprio per ostacolare gli attacchi aerei. Ricordati che potrai sia sganciare bombe, sia usare il tuo mitragliatore.

GALAXY



SPECTRUM

Un caccia stellare compie il solito giro d'ispezione quando scopre un'infiltrazione di alieni che pare destinata ad aver ragione dello scudo stellare messo a punto dal comando interalleato. Bisogna quindi darsi da fare per decodificare i codici del nemico prima che diminuisca la forza energetica del caccia e l'avventura si tramuti in tragedia. Complete istruzioni all'interno del gioco. Il programma prevede la ridefinizione del suono e dell'immagine.

TASTI

TUNNEL

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco

GALAXY

TUTTI I JOYSTICK

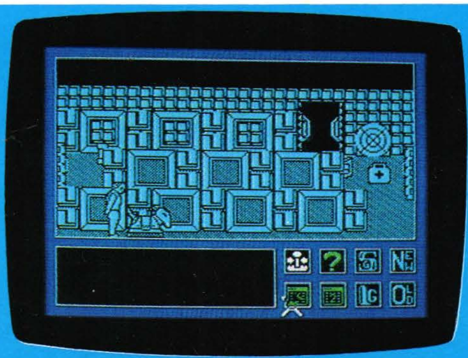
AMIGO



CBM 64

Per colpa di un dannato scherzo hai rovinato la tappezzeria del tuo vicino e, per calmare la sua ira, sei costretto a ridipingere gratis le sue pareti. Con il rullo dovrai infatti colorare tutti i quadrati dello schermo, per passare al muro successivo, sempre più difficile. Dovrai evitare di coprire i dispettosi insetti, altrimenti la tua pittura diventerà bianca. Se rimarrai intrappolato potrai premere il fuoco per una fuga di emergenza, ma usala con molta parsimonia, perché avrai solo 3 possibilità per ogni parete. Alla fine di ogni schermo ti verrà offerta la possibilità di guadagnare un bonus.

XAM



SPECTRUM

Tommy è in giro con il suo cane. Siamo nel primo secolo dopo il Duemila quando improvvisamente Tommy capisce che il suo cane ha poteri magici. Incomincia a raccogliere oggetti nei vari schermi in cui passa e il suo cane diventa sempre più «indovino» e annusa dove trovarne altri. È un po' la saga dell'improvvisazione, della magia che si diverte anche nello Spectrum.

TASTI

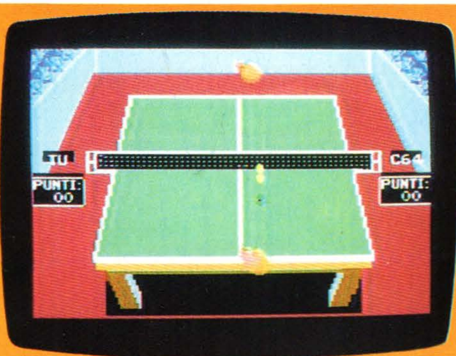
JOYSTICK PORTA 1

F1	1 giocatore porta 1
F3	2 giocatori porta 1
F5	2 giocatori porta 1-2
F7	musica sì/no
SPAZIO	fuga d'emergenza

JOYSTICK KEMPSTON

HELP	per informazioni

XING TONG



CBM 64

L'estate sta per arrivare e senz'altro starete già pensando alle partite a ping pong giocate sui tavoli al mare, al lago, ai monti o, perché no, anche in città.
Ecco quindi per Voi un nuovissimo gioco, tutto colorato e tridimensionale, che Vi permetterà di allenarvi contro il vostro quasi-infallibile CBM-64 in emozionanti partite all'ultimo sangue, delle quali potrete scegliere la difficoltà.
Le regole sono quelle semplicissime del ping pong e vince naturalmente chi raggiunge per primo gli undici punti. Per lanciare la palla dovrete semplicemente premere il fuoco e tirare la joystick verso di voi per schiacciare o spingerla in avanti per avere un tiro più lungo.
E adesso, buon divertimento!

SAPPORO GAMES I



SPECTRUM

Tre giochi in uno sono il risultato di un grandioso sforzo di programmazione. L'hot dog è l'arte di effettuare figure in un plastico volo sulla neve. Il salto dal trampolino richiede molta precisione nella guida del saltatore per evitare di sfracellarsi a terra. Infine il pattinaggio va fatto con un passo alternato nemmeno troppo veloce per non scomporsi. Opzioni complete nel gioco.

TASTI

XING TONG (CBM 64)

JOYSTICK PORTA 1	
FUOCO	inizia gioco

SAPPORO GAMES I (SPECTRUM)

JOYSTICK KEMPSTON - AGF - PROTEK SINCLAIR	
E/O	sinistra 1/2 giocatori
R/P	destra
A/K	basso
Q/I	alto
Z/M	fuoco

WARP



CBM 64

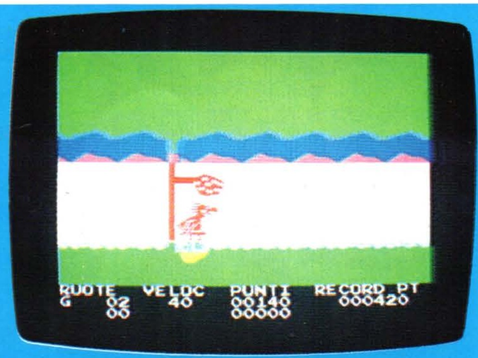
Il Dottor Spok è stato raggiunto a bordo della sua navetta dal seguente messaggio: "Dalla 2° lina del pianeta Rijar abbiamo ricevuto delle notizie che una forza malefica si è impadronita del TRAINING (unità di sostituzione istantanea del tempo). Distruggete la miniera di heatonite, minerale utile al funzionamento del Training. Recuperate le capsule di memoria contenenti le informazioni possibili sul Training. Disabilitate il Training". Da questo momento in poi dovrai muoverti allo scopo di concludere la tua missione nel più breve tempo possibile. Non dimenticare che avrai come aiuto Robot, che appare come un gatto terrestre, ma può essere programmato per portare oggetti, immagazzinarli nella navetta e soprattutto viene ignorato dagli abitanti del pianeta; dovrai però far ricaricare le sue cellule energetiche. I pericoli su questa luna sono tanti ed infiniti, ma dovrai soprattutto quardarti dalle guardie, che puoi figurarti come le SS del mondo dei Robot, i quali corrono su una griglia metallica che permette loro di ricevere l'energia e dai Draghi, l'originaria specie dominante del pianeta, che gli effetti mutanti della heatonite hanno modificato in esseri assetati di cibo come dei cani guardie e per difenderti da loro avrai un solo sistema, riuscire a distrarli. Inizia ora la tua avventura nelle miniere del terrore, ma stai attento perché quella forza diabolica vuole inserire il tuo cervello nel Training, per renderlo immortale.

JOYSTICK PORTA 2

X	destra
Z	sinistra
;	su
/	giù
RETURN	salta

F1	scelta oggetto
F5	prendi o usa oggetto
F3	immagazzina oggetto
F7	tira oggetto
S	programmazione robot
a	disattiva
b	segue
C	prende
d	lascia
e	ricarica
f	va/ritorna
g	attende il ritorno del Dottore

IL CAVERNICOLO



SPECTRUM

Vari schermi di una stessa avventura. Un cavernicolo molto simpatico ha perso la sua fanciulla. In equilibrio su una ruota molto instabile la cerca saltando le rocce che trova sulla sua strada e abbassando la testa quando gli alberi lo vogliono far cadere. La strada diventa sempre più difficile man mano che passa il tempo.

Q	sinistra
W	destra
K	alto
M	basso
ENTER	giocare


N. 1 - Anno I
WAR GAMES
8 VIDEOGAMES FAST LOADING ''BITURBO''
32 PAGINE A COLORI CHE ''GIRANO'' SUL CBM 64
BR TATATATAT
SIMULAZIONI, STRATEGIE, COMBATTIMENTI TERRESTRI, AEREI, NAVALI

NEWS NEWS NEWS

POWERHOUSE

La X-10 (185A LeGrand Avenue, Northvale, NJ 07467, USA) presenta Powerhouse, un'interfaccia che permette al Commodore 64 di controllare automaticamente praticamente tutte le apparecchiature elettriche di una casa, di un negozio o di un ufficio. L'interfaccia è una periferica di piccole dimensioni, ma è anche un vero e proprio microcomputer, dotato del proprio microprocessore. Anche senza l'alimentazione di rete, c'è una batteria in grado di conservare la memoria per più di cento ore. Powerhouse è in vendita a circa 150 dollari, compreso il software e il cavetto per interfacciare col computer.



UNA VALIGETTA PER IL COMMODORE

Il Commodore 64 diventa "portatile" con la Carry-All della Systems Go (P.O. Box 440723, Miami, FL 33144, USA), una valigetta capace di contenere tastiera, disk drive 1541, Joystick, cavi, programmi e documentazione: ogni cosa è racchiusa e protetta da pannelli a ribalta di poliuretano, pannelli che si possono togliere per alloggiare il Commodore 128 (senza drive).
Il rivestimento esterno è in nylon Dupont Cordura da 1000 denari — la stessa fibra che si usa per i giubbotti antiproiettile: è leggero, lavabile e resistente agli strappi, alle lacerazioni e alla muffa. L'interno della Carry-All è rivestito di nylon nero da 200 denari ricoperto di uretano. La Carry-All è isolata da mezzo pollice di schiuma polietilenica impermeabile a cellula chiusa, la cui resistenza agli urti è doppia rispetto a quella delle schiume normali.
Nei colori grigio fumo o nero, la valigetta è in vendita a circa cinquanta dollari.



DISKORGANIZER

In vendita a dollari 29.95, il *Diskorganizer* permette agli utenti del C-64 di ordinare e riorganizzare l'indirizzario di qualsiasi dischetto non protetto a secondo delle sigenze, e di scrivere il nuovo indirizzario del dischetto stesso. Un trattamento schermo consente di cambiare la testata, di cancellare, correggere e ridenominare i file, scrivere file per un altro dischetto, marcare le parti desiderate del dischetto per una più semplice lettura e una selezione indipendente, di posizionare i singoli file in qualsiasi punto dell'indirizzario e di stampare copie degli indirizzari modificati.
Diskorganizer è prodotto dalla G.A.S.S. Company (970 Copeland, North Bay, ONT PIB 3E4, Canada), che produce anche (e allo stesso prezzo) *Creative Writer*, che genera un numero illimitato di frasi randomizzate e grammaticalmente corrette. Si suggerisce di usarlo per imitare gli autori più famosi e per confezionare insulti "su misura" per uomini politici e conoscenti.

PENNARELLI SU DISCHETTO

Dopo i primi pennarelli color oro e argento, alla linea Diskribe si sono ora aggiunti i colori rosso, azzurro e verde per consentire agli utenti una più varia classificazione per colore dei loro dischetti. I pennarelli scrivono direttamente sulla copertina del dischetto, e costano due dollari e mezzo l'uno. Sono prodotti dalla Sanford Corporation, 2740 Washington Blvd., Bellwood, IL 60104, USA.

UNA "CROCIATA" IN EUROPA

Crusade in Europe è la Seconda Guerra Mondiale. La MicroProse si è limitata a comprimerla in modo da farla stare dentro un Commodore 64. Soltanto due anni fa un gioco di questa complessità, accuratezza storica e facilità di gioco sarebbe stato soltanto il sogno di un patito dei wargame. Sid Meier e Ed Bever della MicroProse Software hanno avuto lo stesso sogno e l'hanno fatto diventare realtà.

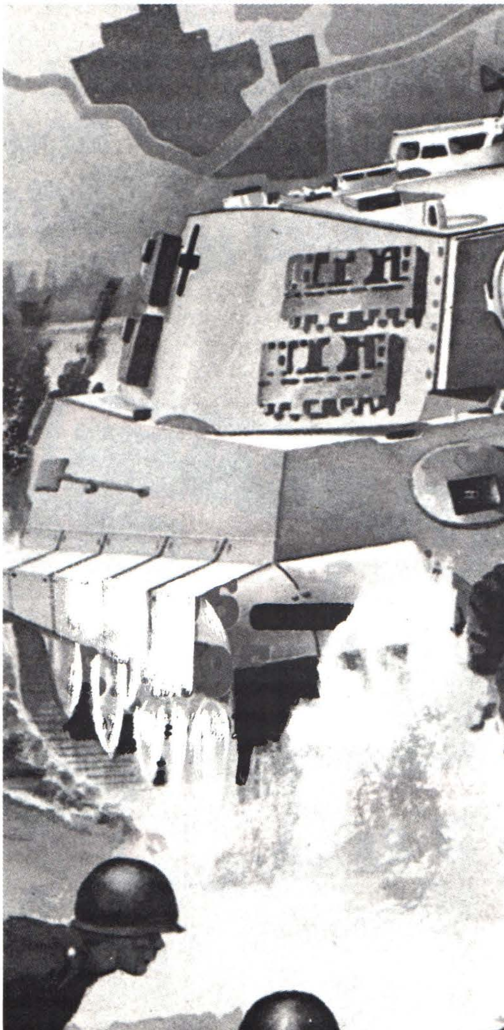
Quando penso a giochi strategici, di solito visualizzo una battaglia, giocata ponderatamente e con lentezza. Un giocatore muove, poi l'avversario, ciascuno dei due rispettando il suo turno. Il che va bene per un gioco, ma in una battaglia nessuno aspetta che un comandante consideri tutte le possibilità: per vincere dev'essere veloce e con i piedi in terra o ne soffrirà le conseguenze.

Crociata in Europa è quello che pretende di essere. Dà la sensazione della battaglia. I carri armati nemici possono perforare le vostre linee accuratamente disegnate, le linee di rifornimento possono essere tagliate e attacchi aerei possono paralizzare un vostro contrattacco. Truppe scontratesi con forze superiori possono lasciare cadere le armi e arrendersi.

Crociata in Europa è vera simulazione. Quando lo si gioca, si rivive una battaglia della Seconda Guerra Mondiale. Chiamare questo un gioco è come chiamare New York una cittadina.

Crociata in Europa può sembrare un gioco, ma lo si gioca come la guerra.

Il disco, protetto contro la copiatura, è in



commercio con un manuale di 56 pagine che comprende utili notizie storiche sulle vere battaglie che *Crociata in Europa* simula e una rapida carta di riferimenti. Ci sono cinque diversi scenari da simulare, ciascuno dei quali può essere giocato in cinque varianti diverse. Si hanno 14 diverse situazioni di battaglia.

Gli schermi scorrevoli delle battaglie mostrano accuratamente il terreno della Francia della Seconda Guerra Mondiale. La forza degli eserciti opponentisi, i generali, il programma dei rinforzi e l'appoggio aereo sono tutti storicamente accurati.

Il gioco comincia con un'animazione del generale Patton che fa un discorso alle truppe. Poi vi si chiede di introdurre una parola d'ordine in codice. Questa procedura in effetti è una forma di protezione contro le copiature. I codici sono registrati nel manuale del proprietario. Se introducete un codice sbagliato, siete dichiarato una spia e vi viene permesso di giocare solo un gioco di demolizione.

A questo punto scegliete uno dei cinque scenari contenuti in *Crociata in Europa*: lo sbarco in Normandia, l'Operazione Market-Garden, la battaglia di Bastogne, o Crociata, la Battaglia per la Francia.

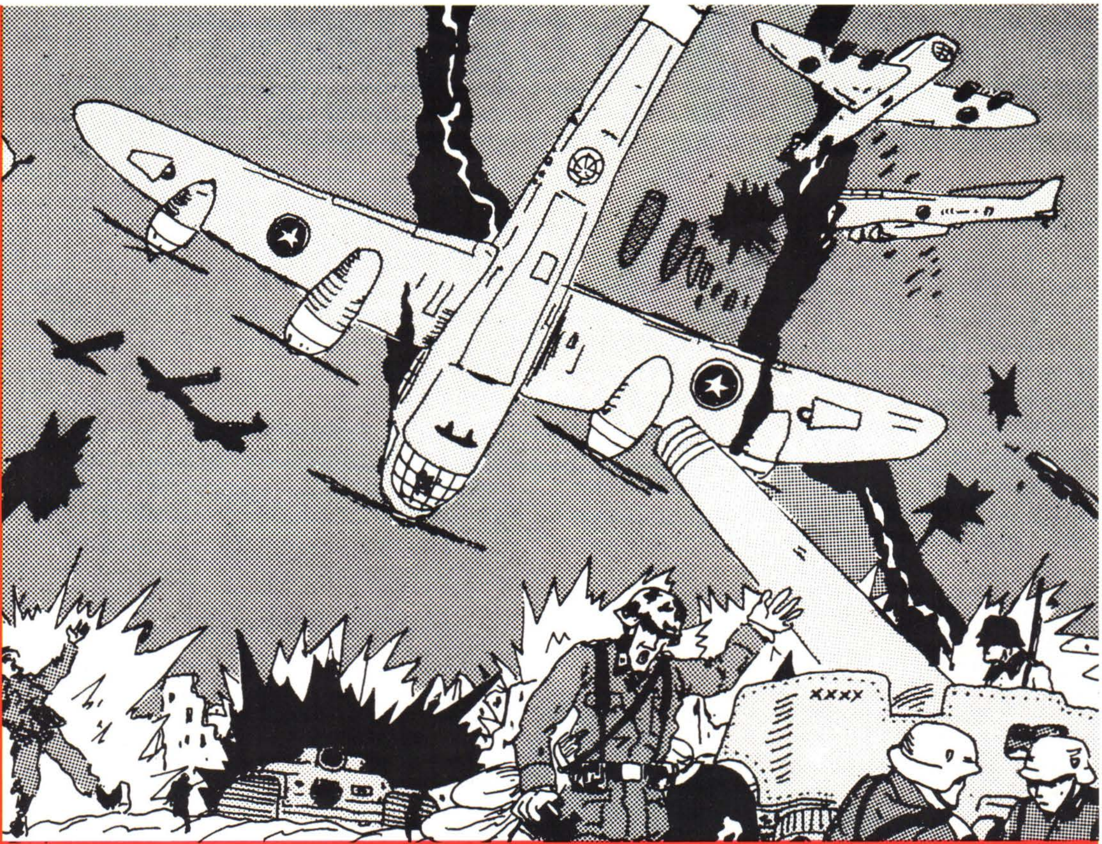
Ora dovete scegliere una delle diverse varianti di una battaglia. Le varianti determinano la lunghezza del gioco. Brevi batta-





glie possono essere giocate in meno di un'ora, mentre versioni più lunghe possono durare fino a dieci ore.
Potete giocare le battaglie storicamente o pesare in favore degli eserciti tedeschi o degli Alleati, combattere contro un'altra persona o contro il computer. E potete comandare sia gli Alleati che i tedeschi. In effetti potete anche scambiare le parti durante il gioco.
La capacità di cambiare parte a metà battaglia è interessante. Se siete sul punto di essere sopraffatto, potete semplicemente passare alla parte vincente, o viceversa. Ma l'uso più interessante che ho trovato per questa scelta è stato di ottenere rapporti di spionaggio (il che suona un po' come barare, no?). Per fare questo, congelate semplicemente l'azione premendo la "F". Poi premete "Q" per interrompere. Ora passate dalla parte opposta.
Ora la locazione delle truppe del vostro ex nemico è sullo schermo, in più potete accedere ai rapporti di ogni unità e scoprire quali sono a corto di rifornimenti, quali sono i loro ordini di combattimento e quale efficienza combattiva hanno. Quando avete il naso che vi sanguina a forza di batterlo contro la stessa unità nemica, è utile sapere perché.
Il gioco può essere controllato sia con il joystick che con la tastiera. Ad ogni unità può essere ordinato di attaccare, spostarsi o difendersi. Premendo la barra degli spazi si hanno informazioni su ogni unità, quali la situazione dei rifornimenti, l'efficienza combattiva o gli ordini di combattimento.
Premendo il tasto della "G" si hanno informazioni sul generale che comanda quell'unità. Invece la "T" ripulisce lo schermo, in modo da permettervi d'ispezionare il terreno per le foreste, i ponti, i fiumi, le montagne e i villaggi.
Per vincere dovete pianificare attacchi con cura e scegliere adatte posizioni di difesa. Le truppe corazzate combattono meglio in spazi aperti, mentre la fanteria se la cava meglio in città o foreste. Il gioco permette perfino appoggi aerei e lanci di paracadutisti.
L'azione non è divisa in turni tradizionali. L'azione è continua e si ferma solo quando premete il tasto "F" per congelare il gioco. Il display di una battaglia può avere le dimensioni di parecchi schermi, così per restare in contatto con le vostre truppe dovete far scorrere lo schermo in continuazione. Questo vuol dire che lo sviluppo di una battaglia può diventare confuso... Proprio come nelle battaglie vere.
Di solito non termino una recensione senza trovare almeno una limitazione nel software. E in genere non c'è problema.
Ma *Crociata in Europa* è così ben progettato e giocabile che ho dovuto faticare. E alla fine ne sono venuta fuori con una lamentela: quando ricaricate un gioco salvato, non c'è la scelta di vedere l'indice del disco. Se non ricordate il nome esatto, sarete costretti a cestinare il programma, andare all'indice e ricominciare. Non è un vero problema, basta ricordare di controllare il nome salvato prima di incominciare.

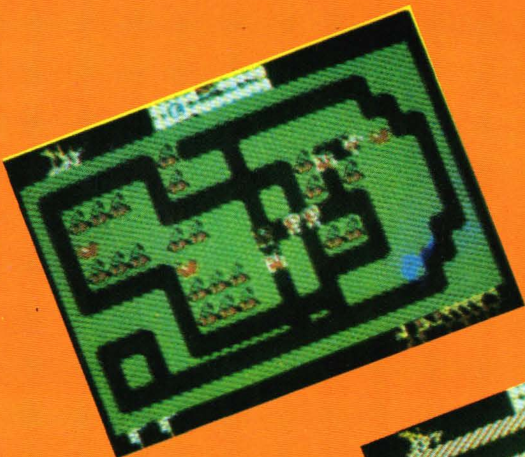
Cristina Barigazzi

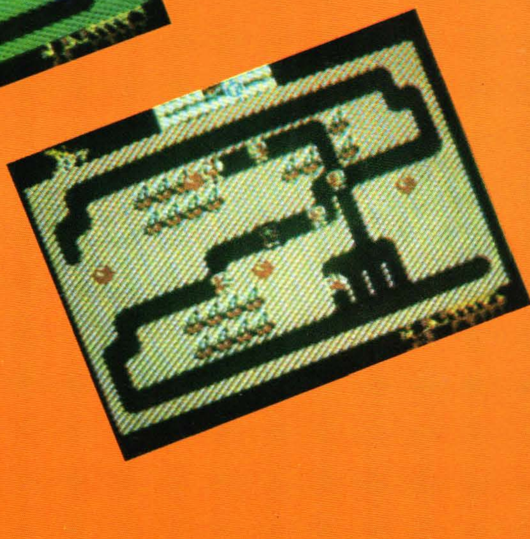




IL GIOCO DEL MESE:

MR DO





Mr. Do è un popolarissimo videogioco che la Datasoft ha ora adattato per il 64. L'obiettivo del gioco è semplicissimo: si tratta di spostarsi per i vari campi da gioco raccogliendo ciliege e mangiando ghiottonerie senza farsi prendere dai mostri che vi danno la caccia. Ciascuno schermo presenta un campo di diverso colore e un tunnel che ha la forma di un numero o di una lettera. È in questi tunnel che i mostri si scatenano, almeno finché nelle vostre peregrinazioni non avrete creato dei nuovi tunnel. È sempre meglio servirsi il più possibile dei vecchi tunnel ed evitare di farsi intrappolare in una zona priva di uscite.

I mostri rappresentano un problema interessante, poiché basta il loro tocco a dare la morte. Essi vi localizzano come se avessero un radar, quindi evitateli come la peste! I mostri sono di quattro tipi: normali, boss, sicari e scavatori.

I mostri normali (rossi e bianchi) sono i più comuni: essendo un po' incerti ed esitanti nelle proprie azioni, regalano a Mr. Do uno o due secondi che gli sono preziosi per reagire ai loro attacchi. Questi mostri restano poi paralizzati quando viene mangiato un dolcino, e riprendono a muoversi solo quando viene distrutto un boss.

I boss sono mostri biancoazzurri dalle lunghe gambe che hanno il vizio di apparire dopo che è stato consumato un dolcino oppure dopo che sono stati segnati 5000 o più punti. Distruggeteli con un powerball non appena appaiono, se no si confonderanno tra i mostri normali ed eluderanno il vostro attacco.

I sicari sono globuli azzurri che si spostano molto velocemente e in gruppo, e che appaiono un attimo dopo che il dolcino è stato mangiato. State alla larga poiché sono i mostri più veloci di tutto il gioco, e alcuni di essi sono anche indistruttibili.

Gli scavatori sono invece gli unici mostri capaci di scavare i tunnel. Il giocatore smaliziato sa che il modo migliore per affrontare tutti i tipi di mostri sta nello spostarsi per lo schermo finché non si ha alle spalle un gruppo di avversari: a questo punto, li si attira in trappola scavando sotto una mela e poi facendogliela cadere addosso. Dopo che tutti i mostri normali sono usciti dal centro dello schermo, al centro stesso apparirà un dolce, sotto forma di torta o di budino.

A questo punto dovete decidere se vi conviene consumare il dolce aggiudicandovi parecchi punti (ma affrontando subito dopo la furia del sicario) oppure continuare a mangiare ciliegie continuando ad affrontare i mostri normali.

Mr. Do viene controllato dal joystick con una tale facilità che anche un bambino molto piccolo può giocare. Anche il powerball, che viene sparato tramite il pulsante di fuoco, è molto facile da usare. Il giocatore ricordi però di usare il powerball solo per distruggere i boss tenendolo solo a portata di mano come arma d'emergenza per altre situazioni, in quanto una volta che un powerball ha distrutto un bersaglio, si resta indifesi per circa sette secondi.

La grafica della versione micro di *Mr. Do* è molto simile a quella del gioco originale. Gli oggetti, come le mele e le pere, sono semplici figure colorate con l'aggiunta di uno o due altri colori che rendono più dettagliata l'immagine. Mr. Do, il protagonista, è un clown dalla faccia bianca col classico abito da circo a pois bianchi e rossi.

Due sequenze animate fungono da intervalli nel gioco. Quando un giocatore completa un gruppo di tre scene, sullo schermo appaiono i punteggi di ciascuna di esse mentre un mostro attraversa di corsa lo schermo, inseguito da Mr. Do che vuole colpirlo con una mela. Quando si guadagna un uomo extra, c'è un altro schermo speciale, nel quale appaiono il clown e un mostro. Mr. Do ne fa di tutti i colori al mostro finché questo leva la bandiera bianca e in fondo allo schermo appare l'uomo extra.

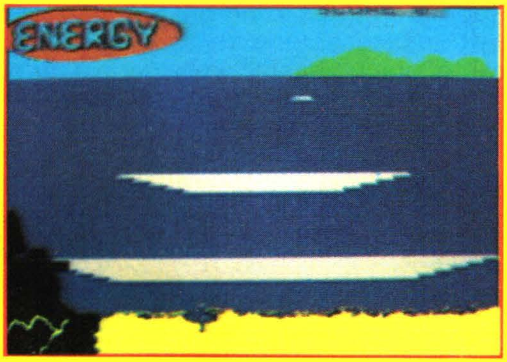
Il programma è accompagnato da una scelta di tipiche musiche da circo. Attenzione: il giocatore deve sapere che all'apparire di un boss la musica cambia!

Dopo averci giocato a lungo, si può dire che *Mr. Do* è un gioco davvero per tutti: i bambini sopra i cinque anni riusciranno a capirlo e a giocarlo, mentre agli adulti piacerà l'elemento fantasy. Oltre ad essere appassionante, *Mr. Do* può vantare una grafica eccellente, degli effetti sonori singolari e delle belle animazioni, tanto da non fare rimpiangere la propria versione da bar.

Val. Trezzi

CON IL SURF SULLE ONDE





Strano che a lanciare un gioco imperniato sul surfing sia una software house irlandese, la New Concepts: tra Irlanda e Inghilterra ci saranno si e nò due posti dove è possibile non dico praticare ma anche solo imparare questo sport! Un altro tocco originale di *Surfchamp* è che esso viene messo in vendita con una sopratastiera lunga sette pollici e mezzo e a forma di asse da surfing, che va sovrapposta ai tasti di gomma dello Spectrum – e a cui farà presto seguito una versione per lo Spectrum Plus.

Be', se non altro ora possiamo vedere le onde che si infrangono sullo schermo del nostro monitor. Prima però val la pena di girare la parte informativa del nastro per imparare qualcosa sulla storia del surfing, sulla struttura dell'asse e sul suo gergo. Ad esempio, chi mi sa dire cos'è una "spinta a tre pinne"?

Ne vale davvero la pena, poiché sono informazioni che vi verranno utili quando caricherete l'altra facciata della cassetta, che comincia con un rapporto delle condizioni metereologiche: temperatura dell'aria e dell'acqua e velocità e direzione del vento. Insieme alla vostra età, al vostro sesso e al vostro peso, sono dati che influenzeranno la scelta della vostra attrezzatura. Anzi, proprio scegliendo la combinazione che più si presta a queste condizioni imparerete un bel po di cose sul surfing.

E ora carichiamo l'asse sul fuoristrada e andiamo alla spiaggia: a sinistra c'è un'insenatura rocciosa, in lontananza si scorge un'isoletta. Fin qui, si rimane un po' delusi, poiché la grafica è adeguata, ma non è certo delle migliori... però il bello viene dopo!

L'asse da surfing sta sopra la tastiera, centrata sulla lettera G. Tenete le mani piatte su di essa, con le dita su Caps Shift e 1 (sinistra e destra). Fate scendere sulla spiaggia il vostro personaggio e poi premete dolcemente il naso dell'asse e vi trovete in acqua. Raggiungete poi il punto in cui cominciano le onde sciaguattando a destra e a sinistra e premendo il naso dell'asse per

infilarvi sotto le onde. È a questo punto che vi rendete conto se avete scelto la muta giusta: se per esempio nel gelido mare del Nord indossate solo dei calzoncini, perderete rapidamente energia.
Se siete giunti al posto giusto, ora vi metterete in attesa del passaggio dell'onda perfetta: sceglete il momento migliore di premere il 2 e cavalcatela. All'improvviso lo schermo cambia, e ora c'è un surfer molto più grande che si staglia contro una muraglia d'acqua. Portate rapidamente la mano sulla coda dell'asse, esercitate una certa pressione ed eccovi sulla cresta dell'onda!
Sulle prime sarà meglio che vi limitiate a "sciare" sulla superficie dell'acqua, ma col tempo imparerete le manovre, e qui scoprirete i vantaggi delle assi dotate di più pinne: sono più difficili da controllare, però permettono di fare acrobazie fantastiche. Imparare è reso più facile da un modo che permette di passare al ralenti. E dunque, in questa piccola asse da surfing che sembrava una trovatina e niente più, è andata in realtà un sacco di programmazione per la simulazione della realtà. Certo, non esistono tasti al mondo che possano replicare il grado di controllo di chi sta in piedi sull'asse, ma ogni movimento è controllato dalla pressione che si esercita: la New Concepts si vanta del fatto che i tasti letti non son meno di venti. Si può persino mettere la mano nell'acqua! Ora ogni acrobazia che si può fare su una tavola è alla vostra portata. Cominciate svoltando dolcemente e percorrendo l'intera lunghezza dell'onda, poi eseguite un 360° facendo fare dietrofront all'asse. Risalite sull'onda e gettatevi dalla sua cresta, schivandola di stretta misura, oppure lanciatevi spettacolarmente a mezz'aria per poi riportare l'asse in acqua.
Una volta che si comincia, è facile scordarsi che si tratta solo di un videogioco dato che il controllo diventa istintivo quasi come nella realtà. Io stesso mi sono sorpreso a cercare onde sempre più difficili e manovre sempre più complesse. Attenzione però a non farsi prendere troppo la mano, poiché gli scogli rappresentano un brutto rischio per gli sprovveduti. Se però riuscite ad evitarli, potete proseguire fino ad esaurimento della vostra energia.
Un astuto sistema provvede ad assegnare i punteggi proprio come nei campionati, solo che non li dà in decimi ma li dà in centomillesimi. La New Concepts progetta un campionato tra chi ha ottenuto i migliori punteggi, ma anche per chi non riuscirà a giungere a queste vette *Surfchamp* rappresenta una sfida ineguagliabile che grazie a quella piccola asse trasforma il surfing sul computer in un'esperienza quasi fisica.

●



GIOCHIAMO A EVERYONE'S A WALLY

E apparso per la prima volta in *Automania*, poi in *Pyjamarama*, e oggi infine nell'epico *Everyone's a Wally*. Ma chi? Wally, naturalmente!
In questo gioco, l'obiettivo è di aprire la cassaforte della banca locale e toglierne il denaro necessario a pagare la famiglia – la Gang – per il lavoro svolto. Per prima cosa, dunque, ogni personaggio deve fare il proprio mestiere. Ciascun personaggio (ce ne sono cinque) ha la propria specialità: Wally è il factotum, Dick fa l'idraulico, Tom il punk fa il meccanico, Harry l'hippie fa l'elettricista e, quanto alla moglie di Wally, Wilma, la sua specialità è fare la spesa. Un po' maschilista, eh?
C'è un sesto personaggio, Herbert (figlio di Wally e Wilma), ma è incontrollabile, e ogni contatto con lui abbasserà il vostro livello di energia. Per sapere dove si trova ciascun personaggio basta premere i tasti 1-5: appariranno in display i nomi della via o dello stabile in cui si trovano.
Eccovi ora qualche indicazione per aiutarvi ad orizzontarvi nel gioco. A proposito, nella canzone di Mike Berry contenuta sull'altra facciata del nastro c'è qualche utile indizio per giocare – ma da me non saprete niente!

Per aggiustare la fontana:
1) Dovete essere DICK.
2) Andate dal fornaio e prendete le noccioline.
3) Andate all'ufficio postale e prendete la ventosa.
4) Andate allo zoo e scambiate le noccioline con la tenaglia.
Senza le noccioline non vi faranno entrare allo zoo, e vi butteranno nell'acquario. Finirete nell'acquario anche se vi metterete in piedi in cima alla fontana o se entrerete nella cassaforte senza una parte della combinazione.

Per costruire il muro:
1) Dovete essere WALLY.
2) Prendete il secchio e la sabbia.
3) Entrate nella fontana: il secchio si riempirà.
4) Raggiungete la betoniera e restate nei pressi finché non sentite un rumore.
5) Prendete la cazzuola e andate a Wall Street.
6) Camminate lungo il muro – e il muro salirà!

Per aggiustare la valvola:
1) Dovete essere HARRY.

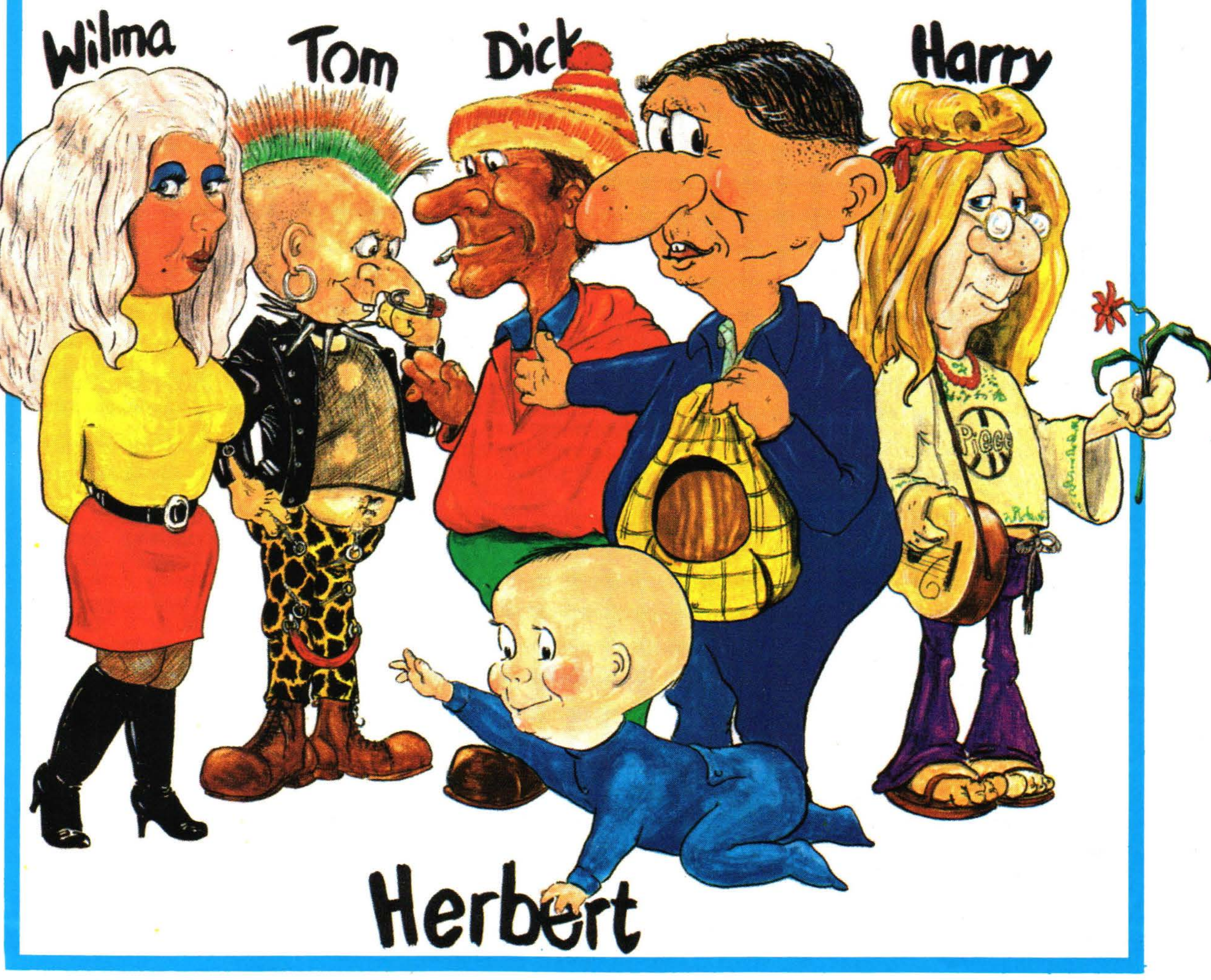
2) Prendete il fusibile e la valvola: ora la valvola è aggiustata.

Per riparare il pilone dell'elettricità:
1) Dovete essere HARRY:
2) Balzate nella cabina telefonica e giocate ad *Asteroids* finché non sentite un motivetto.
3) Lasciate la cabina e prendete l'isolatore nuovo (di solito ce l'ha Wilma).
4) Prendete il cacciavite alla stazione ferroviaria.
5) Raggiungete School Lane: le scintille si allontaneranno e potrete arrampicarvi in cima al pilone a cambiare l'isolatore.

Per spedire il pacco:
1) Dovete essere WILMA.
2) Prendete il timbro e il pacco.
3) Andate in fondo all'ufficio postale e fatevelo affrancare.
4) Ora dovete portarlo al porto — ma non ho capito bene dove bisogna metterlo!

Per riparare l'uncino:
1) Dovete essere WALLY.
2) Prendete l'uncino e il super adesivo.
3) Andate in laboratorio, saltate un po' in giro e tutto andrà a posto!

Per il resto dovrete cavarvela da soli, ragazzi! Un'ultima cosa: se vi domandate come si fa ad entrare in uno schermo dal centro di quello sottostante, è facile. Basta passare nello spazio vuoto tra un edificio o un cespuglio o qualsiasi altra cosa e premere il pulsante Exit/Enter. Ora sapete perché la mappa è fatta così!.



VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo-compro-cambio programmi per C 64 dispongo di molti giochi inediti quali Summer Games 1 e 2, Winter Games, Boxe (vari tipi), Karateka (e simili), Print Shop, Hot Whelles (tutto funzionante) e tutte le ultime anteprime Americane, i copiatori più potenti Sentry Wizard? Mr. Nibbler, Ultra Byte e molti molti altri.
Passera Giorgio - Via Jerago 26 - 21010 Besnate (VA) - Tel. 0331/274258

● Compro gioco CBM 64 del Calcio Repley, Punizioni e Rigori, a un prezzo ragionevole. Per Migliori informazioni telefonare.
Davide Cesari - Via Monte delle Capre - Roma - Tel. 5220482

● Vendo Videogames fantastici come Karate, Kung-fu, Falcon Patrol, La Cript, e Molti altri a L. 3.000 su cassette vuote che mi vengono spedite, minimo 2 giochi.
Diego De Franciscis - Via della Libertà - Cava dei Tirreni (SA) - Tel 46.74.82

● Vendo interfaccia commodore RCP elettronica COD. 103 Duplicatore di Tutti i giochi possibili su cassetta nuova Load Torbo Flash prezzo trattabile, ore pomeridiane.
Stefano Mazzini - Grazia De Ledda, 10 - Bologna - Tel. 051/50.38.63

● Vendo-cerco programmi per CBM 64. (Vendo anche giochi a L. 2.000, un affare!)
Romano Vallarin - Via Parini, 5 - Trezzano S/N (MI) - Tel. 02/4454981

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 a L. 1.000 l'uno. Possiedo molti giochi tra cui Ghostbuster Popeye, Baseball, Basket e tanti altri. A chiunque scriverà invieremo la lista gratis.
Marco Zoli - Via Gagarin 17 - Forumpo Poli - Tel. 0543/742092

● Vendo giochi per CBM si disco e cassetta ne posseggo di inediti tra cui (Roky, Basketball, Cauldron, Elidon, Phodow Fire, Summer Games 2, Herry House, Pyjamarama, Fotball Americano, Hyger Olimpie, Indiana Jones, Sacor 3, e tantissimi altri tutti eccezionali. Massima serietà, rispondo a tutti.
Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352

● Vendo per CBM 64 utilità-gestionali ed oltre 600 giochi tra cui: Winter games - Beach Head 2, Summer games 2, Indiana Jones. Solo cassetta. Prezzi ridicoli.
Marco Settembrini - Via Vigorelli, 2 - 20090 Segrate (MI) - Tel. 2141901.

● Vendo giochi bellissimi a L. 1.500 tra cui: Tennis, Biliardo, Azteco, Popeye, Il gobbo, Dig Dug, ecc. Compro a prezzi ragionevoli Ghostbusters, Karate, Donkey Kong e Indiana Jones.
Loporcaro Vincenzo - Via T. Tasso, 30 - Altamura (BA) - Tel. 080/842438.

● Vendo meravigliosi giochi per CBM 64 tra cui: BC e BC II, Pitstop e Pitstop II, Impossible mission, Ghostbusters, Zaga, Chiller, Space Wolk, Black hawk, Washington e vari tipi di olimpiade, inoltre dispongo di autentici simulatori di volo con grafica eccezzionale ed altri fantastici giochi a L. 2.000 cad (anche per Vic 20).
Cerco Calcio (Vic).
Alessandro Biraghi - Viale Croce Rossa, 159 - Palermo - Tel. 091/512790-519018.

● Cerco giochi come F15 Strike Eagle, tutti i giochi sul Football americano, Archon II, Dragon's lair, Paperino, Black belt. Tutti su disk e con spiegazioni.
Samaria Antonello - Via G. Rossini, 7 - Ronchi (MS) - Tel. 0585/240901.

● Vendo Pitstop II, Basket one on one, Baseball, Bruce Lee, Way of the Exploding fist, Super boxe Challenge, Frank Bruno's boxing, Winter games, per CBM 64 e tanti altri. Quello che volete chiedetemelo!
Ivaldi Andrea - P.za Duca degli Abruzzi, 8/11 - Nervi (GE) - Tel. 328054.

● Vendo circa 1.500 programmi per CBM 64. Arrivi mensili dall'America e dall'Inghilterra.
Cioni Giampaolo - Via Lamarmora, 52 - Follonica (GR) - Tel. 0566/43507.

● Vendiamo giochi per CBM 64. Possediamo oltre 300 giochi come: Donkey kong, Decathlon, Detective, Re Artù, Pitstop II, One on One, Super Pipeline, Proeky, Olimpiadi I, ecc. a sole L. 1.000 cadauna. Invio lista.
Gennaro Gallo - Via Pio X n. 75-77 - Agropoli (SA) - Tel. 0974/824587.

● Vendo decathlon. Compro giochi sulle Olimpiadi di qualunque tipo per ZX 48 Spectrum a prezzi non altissimi.
Palermo Andrea - Gostel 10 - Auronzo (BL) - Tel. 0435/99776.

● Commodore Club 64 vende magnifici Videogames a prezzi stracciatissimi tra cui: Rocky, Indiana Jones, Greemlins, Donald Duck, Spy vs Spy II, Summer Games I e II e tanti altri. Il tutto su disco o cassetta.
Belviso Massimo - Via Dante, 4 - Cerignola (FG) - Tel. 0885/24030.

● Il nuovo Club Commodore di Bologna vende tantissimi giochi tra cui: Strip Poker 1 e 2, Esporing fist (Karate), kung Fu, Ghostbusters, Pitfall II, Impossible mission, ecc. A prezzo che varia dalle L. 2.000 alle 3.000. comprese spese di spedizione. essi sono anche scambiabili. Si cerca Dragon-s lair!!!

● Vendo cassetta con 45 giochi ciascuna tra cui: Calcio 2, Summer games 1 e 2, Mario Bros, Impossible mission, Ghostbusters, Raid over moscow, Spy Hunter, Break dance, Paperino, pitstop II, Boxe, karate, Dallas Quest ecc. a L. 50.000 o da L. 1.000 a 6.000 l'uno. Telefonare ore pasti.
Michele Gisarto - Via Gubbio, 15 - Cerignola (FG) - Tel. 0885/24575.

● Vendo raccolta completa Special program 14 numeri per complessivi 73 giochi per C.64 e Spectrum 48k. Cassette originali Sipe a L. 70.000. Cerco Clone 2.
Luciano Petino - Via Magenta, 7 -

20052 Monza (MI) - Tel. 039-386065.

● Compro i seguenti giochi per ZX Spectrum: Knight lore, Alien 8, Under Wulde, Booty, Ghostbusters, Airwolf, Select 1, Hunch Back II, Strip Poker, Starion, Formula one, Shadow fire, Gyron, Pole position, Doomdark's Revenge, Cauldron, Skool daze, Leonardo, Lords of midnight, Grand national, Star trike.
Pompilio Capriotti - Via val d'Adige, 12 - 63037 Porto d'Ascoli - Tel. 0735/656539.

● Vendo come nuovo Zx Spectrum 48k (originale) 8 mesi di vita, completo di cavetti, alimentatore, imballaggio originale, usato pochissimo con: 2 manuali «Alla scoperta della ZX Spectrum» e «Il libro del microdrive Spectrum» + Interfaccia kemston + oltre 60 giochi (originali). Il tutto a sole L. 500.000. Massima serietà.
Alessandro Fossati - Via Mario Davide, 26 - Piossasco (TO) - Tel. 9067641.

● Vendo Spectrum 48k Plus + interfaccia joystick + copritastiera + manuale + giochi a sole L. 250.000.
Raniero Massimo - Via Monte Tesoro, 35 - Verona - Tel. 976565.

● Vendo ZX Spectrum 48k + 60 bellissime cassette + interfaccia kempston + 3 libri e moltissimi listati a sole L. 250.000.
Francesco Formentin - S. Marco 2489 - Venezia - Tel. 710087.

● Vendo cartuccia gioco «Dragonsden» per CBM 64 a L. 25.000.
Scambio gioco Karate con cassetta gioco Staff of Karnath. Contrattate.
Gianluca Renzi - Via Enrico Fermi, 80 - 00146 Roma - Telef. 06/5584887.

● Noi dello Spectrommodore Club vendiamo a L. 1.000 giochi stupendi (Shadow fire, Calcio con replay, Match day, Skool daze) per CBM 64 e Spectrum 48k ram. Agevolazioni e offerte numerose per lista o per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:
Ferioli Fernando - Via Risorgimento, 1 - 41034 Finale Emilia (MO) - Tel. 0535/93511.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 come Snoopy, Neptun, Stunt car, Sorcery, R. raid. Disposto anche a scambi. (Prezzi ottimissimi).
Stefano Repetto - Via Sturla 4/13 - 16131 Genova - Tel. 010/ 315967.

● Vendo centinaia di giochi a prezzo ragionevole fra cui: Zaxxon, Bruce Lee, Ghostbusters e Karate. Per informazioni scrivere o telefonare a:
Andrea Corsi - Viale Gramsci, 32 - S. Giovanni V.no - Tel. 055/943655.
oppure:
Massimo Baldi - Viale Gramsci, 120 - S. Giovanni V.no - Tel. 055/941665.

● Vendo programmi per Spectrum. Catalogo di oltre 400 titoli con moltissime novità inglesi ed americane. Prezzi bassi, sconti per quantità.
Rolando Acerbi - Via 4 Novembre, 4 - Cervignano d'Adda (MI) - Tel. 02/9813017.

● Vendesi programmi per CBM 64 da L. 500 a L. 2.000. Richiedete ora lista, pagherete poi con comodo, offro sicurezza, massima serietà e velocità. Vendo inoltre consolle 2600 Atari + 4 Cartridge a L. 100.000. Per tutte le informazioni:
A'S Games Club - Via S. Ubaldo, 63 - Monsano (AN) - Tel. 0731/60348.

● Vendo e scambio stupendi games per C.64 tra cui: Space pilot, Isola del tesoro, Arabian nights, Cauldron, Bruce Lee, Gremlins, Chiner II, Hiper Sports, The staff of karnath, Bowling, Secret agent, American's Football, Blagger goes to Hollywood, Spy vs Spy, Sheriff, Rollerball, jet set Willy, Circo clown, Daley Thompson's decathlon, Booty, B.C. II e tantissimi altri games.
Cerco inoltre (su nastro): Donald duck, Baseball world series, Gi-Joe, Golf, Quest for Quintana Rod, Cyclone, Roky horror show, 007 James Bond, Elite.
Andrea Berti - Stradone d'Oria, 90 - 19100 La Spezia - Tel. 0187/512815.

● Vendo più di 700 giochi. Ho qualsiasi programma per CBM 64 sia su disco che su cassetta. Vendo inoltre Frankie goes to Holliwood a L. 3000/5000 solo su disco. Annuncio sempre valido. Telefonare dalle ore 10.00 alle ore 13.00.
Alberto Ticozzi - Via Sosso, 82 - Casale Monferrato (AL) - Tel. 0142/53550

• Vendo, compro, scambio giochi per il Commodore 64. Tra i miei giochi ci sono: Summer Games I e II, Pit Stop I e II, Spy Vs Spy II e molti altri.
Telefonare o scrivere a:
Giorgio Sperati - Corso Bramante, 58 ter. - 10126 Torino - Tel. 011/6633504

● Vendo per CBM 64 e 128 stupendi giochi (fra i quali Hercules, Ghostbusters, Impossible Mission, Spy Hunter e alcuni giochi di "Super G", come Alfabeto pazzo) a L. 2500 cad. Programmi come Sam Reciter, World Processing, Music Machine a L. 1500 cad. In un momento di pazzia vendo anche una cassetta con 40 giochi a sole L. 40.000. Approfittatene prima che la mia mente torni lucida!
Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071/83282

● Cerco gioco: Dragon Lair, Punch Out, Space Age per C 64, non importa se su disco o nastro, purché abbia la stessa grafica. Cerco anche sprotettore e programma per passare da disco a nastro. Telefonare dopo le ore 21.00 a:
Paolo Marinaro - Vía Settembrini, 15/A - Canosa (BA) - Tel. 0883/61657

● Vendo Commodore 64 + registratore + 1 joystick, tutto a L. 450.000. Inoltre vendo anche cassetta per CBM 64 a L. 5000 cadauna.
Marcello Cangialosi - Via Medaglie d'oro, 80 - Taranto - Tel. 334981

● Vendo programmi per Commodore 64 a prezzi ragionevoli, a partire da L. 3000 in su. Esempi: Summer Games III, Karate, Impossible mission, ecc (solo su cassetta), inoltre nel periodo natalizio, ogni 3 programmi, 1 in più.
Barsato Mario - Via Epaneo, 25/A - Napoli - Tel. 7280998

● Vendo i migliori giochi per Spectrum a L. 1000. Alcuni titoli: Popeye, Exploding Fist, Grand National, Hiper Sports (Konami), Rocky, ecc. Telefonare a:
Vittorio Rulli - Via Emmanueli, 27 - Piacenza - Tel. 0523/26419

● Straordinario!!! Vendo giochi per CBM 64 tra cui: Rambo II, Exploding Fist, Summer Games, e tanti altri a dei prezzi bassissimi. Scrivere o meglio telefonare a:
Igor Galli - Via Piccola Atene, 1ß - Sabbioneta (MN) - Tel. 0375/52356

● Vendo giochi su disco e cassetta a L. 3000 l'uno, tra questi: Rambo II, Gi-Joe, Track Amfield 1/2, Ponck Aut, Karateka, Space Pilot, Sammer Games 1/2, Winter Games, Greemlins, Spiderman, Frankie goes to Holliwood. Cambio con Dragon's Lear, Space Ape.
Chiamare ore pasti
Michele Salvadorini - Via Poerio,

7 - 56100 Pisa - Tel. 050/41281

● Vendo per CBM 64 ultime novità su cassetta, tra cui: Bruce Lee, Computer Baseball, Ghostbusters, Summer Games I e II, Impossible Mission, Raid ober Moscow, Spy vs Spy, Spy Hunter, Entombed, Staff of Karnath, Rambo, Transformers, Exploding Fist, Rocky, Indiana Jones, Kung Fu Masters, a L. 5000 cad., a parte le ultime novità, vendo 45 giochi a L. 4000.
Angelo Emanuele - Via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/82853

● Se possiedi un Commodore 64 non puoi non far parte del "CBM SOFT COMPUTER MONZA" nel quale potrai scambiare i tuoi programmi con tanti amici, L'iscrizione è gratuita!
Aldrighetti Davide - Via Val Imagna, 6 - 20052 Monza

● Cerco amici commodoristi (genovesi possibilmente) per simpatici e interessanti scambi di giochi. Ne ho oltre 300. Posseggo duplicatore universale sicuro al 100%.
Lombardi Paolo - Salita P. Toccanelli, 1/3 - Genova - Sestri P. - Tel. 627497

● Vendo Dragon's Lair, Last V 8, Night D-Day, Kung Fu Master, Gi-Joe, Commando I, II, III, Heist, Tour de France, A view to Akill, Raid over Moscow, Zorro Transformer. Attenzione "Print Shop II" (per fare giornali con infiniti caratteri e grandezze), "Normalizer" (per fare stampare qualunque tipo di disegnatore) (Koala Doodle, ecc.) persino fotodigitalizzate.
Francesco - Tel. 081/8905250

● Vendo giochi per Commodore 64, oltre 300 videogames su disco o nastro. Prezzi ottimi.
Nieddu Adriano - C. Moncalieri I - Torino - Tel. 011/888154

● Cerco amici con cui scambiare giochi per il Commodore 64. Richiedo massima serietà.
Amato Umberto - Via Arzaga, 11 - Milano - Tel. 02/4153555

● Vendo per Commodore 64 programmi in linguaggio macchina su disco o su cassetta. Tutte le ultime novità (giochi, utility, copiatori e gestionali; prezzi inferiori a L. 1000 cad. Possibilità vendite postali anche contro assegno. Richiedere lista o telefonare a:
Sergio Fusero - Via Barbaro, 17 - 10143 Torino - Tel. 011/8224287

● Compro programmi per CBM 64 come: Karatè, Lupen III, Pit Stop II, Bruce Lee, Impossible Mission, Football Manager, Raid over Moscow. Scambio anche programmi come H.E.R.O., Zaxxon, Miner 2049, Ghostbuster. Telefonare ore pasti a:
Marco Bernabè - Via Montia, 35 - Carrara (MS) - Tel. 0585/74684

● Vendo giochi per CBM 64 a sole L. 500 cadauno, tra i quali: Calcio replay, Mario Bross, The Boss, Great American, Tapper, ecc. Speditemi anche L. 2000 üer francobolli e cassetta.
Scrivere o telefonare a:
Stefano Villani - Via dei Bersaglieri, 36 - 48100 Ravenna - Tel. 0544-38218 dalle ore 13,30 alle 14,30.

● Vendo per CBM 64 oltre 3000 videogiochi tra cui: Dragon's Lair (6 dischi), Space Age (5 dischi), Fire Forx (2 dischi) Catch (3 dischi), Impossible Mission 2, Rambo, Gi-Joe II, ed i migliori giochi su nastro disponibili sul mercato. Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:
Galiano Giuseppe - P.zza Rosario, 9 - Sassari - Tel. 079/230572

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 21**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

....

....

....

....

Nome .... **Indirizzo** ....

Città .... **Telefono** .... **Anni** ....

● Vendo favolosi giochi per CBM 64 tipo: Rambo, Summer Games, ecc. a sole L. 1500 l'una, su disco e nastro. Ogni 10 giochi acquistati 2 in omaggio (a scelta). Vendo cassetta con 20-30 giochi. Scambio giochi mancanti. Meglio scrivermi perché durante il giorno non sono reperibile.
Alberto Orsini - Viale Gramsci, 359 - Modena - Tel. 059/313454

● Compro giochi per CBM 64 come: Ghostbusters, Bruce Lee, Mario Bros, Box, Raid over Moscow, Winter Games (Olimpiadi invernali), missione impossibile, Quo Vadis, Indiana Jones, Select I e II. Se avete uno di questi giochi, telefonatemi!!!
Massimo Rossi - Via Del Giglio, 20 - Figline Valdarno (FI) - Tel. 055/959619

● Attenzione! Vendo a prezzo eccezionale giochi bellissimi, disponibili su nastro (Summer Games 1, Summer Games 2, Winter Games, Sapce Ace, Miss. Impossible) a L. 3000 l'uno.
Mantineo Massimo - Via Caffaro, 50 - Roma - Tel. 06/5121574

● Attenzione! Super offerta, vendo giochi per CBM 64 a circa L. 700 l'uno, a voi il compito di fornire la cassetta vergine. Per citarvene alcuni: Popeye, Puc-man, Decatlon, Zaxxon, ed altri. Telefonare alle ore 14-15.
Le spese di spedizione saranno a carico del destinatario.
Mario Petei - Sal. Cataldi, 24D/7 - Genova - Tel. 620707

● Cerco videogioco (Staff of Karnath) per il CBM 64
Costa Fabio - Via dei Colombi, 91 - Roma - Tel. 2675455

● Vendo lo staff di "War Games", non ha nulla da invidiare alla sala giochi, e propone ai soci assolute novità made in U.S.A. per CBM 64
Alberto Paolucci - Via G. Colombo, 435 - Civitanova Marche (MC) - Tel. 0733/70707

● Vendo oltre 300 giochi ed utility per CBM 64. Anche ultime novità: Pyjamarama, Jumping Jack, 64 Doctor ecc. Suono e grafica sono eccezionali. Ogni gioco L. 1000. Annuncio sempre valido.
Bruno di Gese - Via Celentano, 52 - 70121 Bari - Tel. 080/336778

● Vendo programmi per ZX Spectrum, ho tutti i nuovissimi programmi inglesi, molti inediti! Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare al seguente indirizzo:
Stefano Santus - Via Appennini, 137 - Milano - Tel. 02/3532087

7 - 56100 Pisa - Tel. 050/41281

● Vendo per CBM 64 ultime novità su cassetta, tra cui: Bruce Lee, Computer Baseball, Ghostbusters, Summer Games I e II, Impossible Mission, Raid ober Moscow, Spy vs Spy, Spy Hunter, Entombed, Staff of Karnath, Rambo, Transformers, Exploding Fist, Rocky, Indiana Jones, Kung Fu Masters, a L. 5000 cad., a parte le ultime novità, vendo 45 giochi a L. 4000.
Angelo Emanuele - Via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/82853

● Se possiedi un Commodore 64 non puoi non far parte del "CBM SOFT COMPUTER MONZA" nel quale potrai scambiare i tuoi programmi con tanti amici, L'iscrizione è gratuita!
Aldrighetti Davide - Via Val Imagna, 6 - 20052 Monza

● Cerco amici commodoristi (genovesi possibilmente) per simpatici e interessanti scambi di giochi. Ne ho oltre 300. Posseggo duplicatore universale sicuro al 100%.
Lombardi Paolo - Salita P. Toccanelli, 1/3 - Genova - Sestri P. - Tel. 627497

● Vendo Dragon's Lair, Last V 8, Night D-Day, Kung Fu Master, Gi-Joe, Commando I, II, III, Heist, Tour de France, A view to Akill, Raid over Moscow, Zorro Transformer. Attenzione "Print Shop II" (per fare giornali con infiniti caratteri e grandezze), "Normalizer" (per fare stampare qualunque tipo di disegnatore) (Koala Doodle, ecc.) persino fotodigitalizzate.
Francesco - Tel. 081/8905250

● Vendo giochi per Commodore 64, oltre 300 videogames su disco o nastro. Prezzi ottimi.
Nieddu Adriano - C. Moncalieri I - Torino - Tel. 011/888154

● Cerco amici con cui scambiare giochi per il Commodore 64. Richiedo massima serietà.
Amato Umberto - Via Arzaga, 11 - Milano - Tel. 02/4153555

● Vendo per Commodore 64 programmi in linguaggio macchina su disco o su cassetta. Tutte le ultime novità (giochi, utility, copiatori e gestionali; prezzi inferiori a L. 1000 cad. Possibilità vendite postali anche contro assegno. Richiedere lista o telefonare a: Sergio Fusero - Via Barbaro, 17 -

Tagliando da compilare e spedi
alla redazione di Program e Spec
presso SIPE, via Ausonio 26, 20

(cancellare i settori che non interessano) **SPE**

VENDO	COMPRO	CERC

....

....

....

....

Nome .... **Indirizzo** ....

Città .... **Telefono** ....

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME